

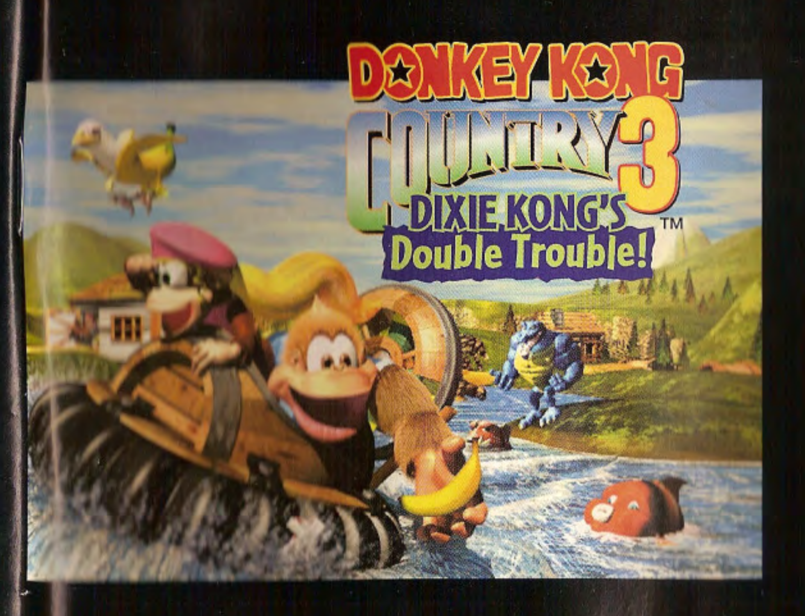

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
Pº de la Castellana, 39, 28046 MADRID

Prodotto da Nintendo. Made in Japan
Importato da Linea GIG S.p.A.
Via Volturno, 3/12-50019 Osmannoro,
Sesto F. no. (Firenze)-Italy

PRINTED IN GERMANY

SNSP-A3CP-NEAI

Nintendo®




PAL VERSION

# MANUAL DE INSTRUCCIONES
# LIBRETTO DI ISTRUZIONI



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.




*Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.*

Gracias por adquirir el cartucho DONKEY KONG COUNTRY 3™ para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.





# Contenido





# ¡Vuelven los Problemas!



Meses después de su victoria contra King K. Rool y su ejército de malos, los Kongs seguían celebrándolo. Disfrutando del sol en su claro favorito de la isla DK, Donkey Kong y Diddy Kong descansaban en sus hamacas, escuchaban su música preferida y se pasaban el día bebiendo batidos de plátano. Si no tenía otra cosa mejor que hacer, Dixie Kong solía estar con ellos.

Sin embargo, esta mañana, a Dixie le sorprendió encontrar la habitación de Diddy completamente desierta. ¿Despierto tan pronto? ¡qué raro! Cuando se dio la vuelta para salir vio una nota escrita encima de la mesa, "¡Me he ido a explorar las islas con DK!, leyó. "Nos vemos mañana". Dixie pensó que ésta sería la tercera vez que ponían en marcha este plan y recordó que en ninguna ocasión habían conseguido llegar más allá de la playa. Así que decidió ir a buscarlos allí.

Pero pronto se dio cuenta de que la playa estaba demasiado silenciosa como para que Donkey y Diddy anduvieran cerca. ¿Habrían seguido por primera vez una de sus locos planes hasta el final? El sol se movía lentamente por el cielo y acabó ocultándose por el oeste. Dixie deseó que sus amigos se estuvieran divirtiendo donde quiera que estuvieran, y se marchó a la cama con un bostezo.



Querida Dixie:

¡Me he ido a explorar las islas con DK!

Nos vemos mañana".

Diddy

A la mañana siguiente otro paseo a través de las ramas confirmó que Diddy todavía no había vuelto de su pequeña expedición. Dixie empezó a preocuparse. ¿Quién sabe en qué líos se habrían metido Diddy Kong y Donkey Kong? Pasó lentamente el día y volvió la noche a la selva, pero no aparecieron ninguno de los dos primates. De nuevo, Dixie no pudo hacer otra cosa sino volver a casa y echarse a dormir con la esperanza de verlos de vuelta a la mañana siguiente.

Al amanecer ni Donkey ni Diddy habían vuelto, así que Dixie decidió descubrir lo que estarían haciendo esos dos primates. Caminó hacia la zona sur de la isla DK y nadó hasta la península de tierra firme más próxima.

Cuando llegó se encontró con la casa de Wrinkly Kong. Wrinkly Kong le dijo que los chicos habían pasado por ahí pero que no habían dicho adonde iban, y le sugirió que fuera a la playa y que se pasara por la tienda de Funky Kong. Cuando Dixie salía, Wrinkly le preguntó si iba en busca de los misteriosos pájaros-plátano. Los pájaros habían sido visto en la cueva que hay enfrente de Alquileres Funky pero parece que nadie sabe cómo sacarlos de ahí. Dixie dio las gracias a Wrinkly por su ayuda y salió en busca de Funky.

Funky Kong estaba ocupado trabajando en uno de sus inventos, y su tienda estaba repleta de todo tipo de objetos raros. Funky podía encontrarle un uso a cualquier cosa que cayera en sus manos, y le dijo a Dixie que el único visitante que había tenido en toda la semana era Kiddy Kong. Funky señaló al otro lado de la habitación donde había un bebé mordiendo un neumático viejo. Funky le preguntó a Dixie si quería llevarse al niño con ella; es fuerte y sabe cuidarse bien. Dixie dijo que sí, pero antes de salir, Funky les pidió que estuvieran atentos por si encontraban algún trasto interesante, y añadió que visitaran a sus amigos los Hermanos Oso si necesitaban ayuda.

En sus viajes, Dixie y Kiddy descubrirán toda una nueva colección de Kremlings que parecen tener un nuevo amo llamado KAOS.

# Inicio del Juego

Primero, introduce cartucho de juego en tu Super Nintendo. Después, enciende la consola. ¡Pulsa START cuando estés listo para empezar tu gran aventura!

## BARRA GUARDAR EL JUEGO

Cuando inicies el juego, aparecerá una barra en la que podrás guardar tu avance. Selecciona el tipo de juego (JUEGO 1J (1P Game), COMPETICION 2J (2P Contest), o EQUIPO 2J (2P Team)) y teclea tu nombre (hasta cinco caracteres). También puedes copiar y borrar tus juegos guardados desde esta pantalla. Si vas a continuar con un juego previamente guardado, selecciona el juego guardado desde esta pantalla.




## TIPOS DE JUEGO

Hay varias formas de jugar Donkey Kong Country 3. La forma tradicional de los juegos de aventuras es en el modo de un solo jugador. Sin embargo, ¡con DKC3 también puedes vivir la emoción de dos jugadores!

**JUEGO 1J (1P GAME)** - En esta modalidad controlarás a ambos personajes para conseguir terminar todos los niveles.

**COMPETICION 2J (2P CONTEST)** - Juega con un amigo y a ver quien puede terminar la mayoría de los niveles en el menor tiempo posible.

**EQUIPO 2J (2P TEAM)** - Los dos jugadores se turnan. Un jugador controla a Dixie Kong y el otro controla a Diddy Kong.



# Continuar el Juego

Una de las características más fantásticas de los videojuegos de Kong es que puedes guardar tu avance. Lee la siguiente información para saber cómo guardar tus juegos.

## CUEVA DE SALVAMENTO DE WRINKLY

Primero tendrás que llegar a la Cueva de Salvamento de Wrinkly para que Wrinkly Kong pueda guardar tu juego. ¡Wrinkly tiene una cueva en cada mundo! Cuando Wrinkly Kong guarde tu juego, verás un resumen de tu avance en la pantalla.




* Estos objetos te ayudarán a avanzar por el juego y a llegar a nuevos lugares de anteriores zonas. Los consigues de algunos de los osos y de los jefes del nivel.

# La Pantalla de Juego




Durante el juego aparecerán diferentes indicadores cuando recojas un objeto. En pantalla pueden aparecer las siguientes cosas.

## CONTADOR DE PLÁTANOS



Este indicador calcula la cantidad de plátanos recogidos. Cuando llegues a 100 ganarás una vida extra.

## LETRAS K-O-N-G






Recógelas todas y ganarás una vida extra.

## INDICADOR DE VIDAS



Este indicador aparecerá cuando consigas un globo de vida extra o pierdas una vida, para que sepas cuántas vidas te quedan.

## MONEDA DE OSO



Recoge estas monedas para pagar los objetos de las tiendas de los osos y para pagar por los juegos de Swanky.

Consulta la pág.22 para más información sobre las monedas.

## CRONÓMETRO

En los niveles de Bonos tendrás una cantidad limitada de tiempo para conseguir las monedas de bonos.



# Pantalla del Mapa

En tu aventura en DKC3 hay muchos terrenos a explorar. Hay ocho mundo a conquistar que van desde las profundidades del lago Orangatanga a las mareantes alturas del majestuoso K3. En cada uno de los mundos, Wrinkly te ayudará a guardar tu juego. Además, en cada zona, los Kongs tendrán la posibilidad de visitar a los hermanos oso. Cada uno de ellos tiene una tarea o problema que puedes ayudar a resolver.

## MAPA DEL MUNDO




## MAPA DE ÁREA




Ayudarles te traerá suerte. Para guiar tu avance a través de los mapas, una bandera Krem indicará el siguiente lugar a visitar. Si completas un nivel, subirá la bandera de tu personaje Kong líder, rosa para Dixie, azul para Kiddy. Si encuentras todas las habitaciones de bonos, la bandera ondeará al viento. Si consigues vencer al malvado Koin también aparecerá una bandera especial de oro.

# El Mando de Control

Hay cantidad de cosas que puedes hacer con tus personajes. Con tantos tipos de movimientos y ataques, te recomendamos que mires atentamente esta sección antes de empezar tu aventura.




## Panel de Control

### ARRIBA

- Los personajes escalan por las cuerdas.
- Los personajes nadan más rápidamente hacia arriba.
- Soltar para lanzar un barril o para lanzar a tu compañero de equipo hacia arriba cuando sueltes el botón Y.

### ABAJO

- Los personajes se agachan.
- Los personajes bajan por las cuerdas.
- Los personajes nadan hacia abajo más rápidamente.
- Si tienes un barril, pulsa abajo y suelta el botón Y para ponerlo sobre el suelo.

### ARRIBA Y ABAJO

- Cambia entre lanzamiento alto/bajo en el juego del jefe de nieve.
- Elegir opciones en las tiendas y habitaciones de la familia Kong.
- Esquivar los disparos de Squitter (en las plataformas de red y en los ataques).

### IZQUIERDA Y DERECHA

- Mover los personajes a izquierda y derecha.

Hacer que los personajes salgan rápidamente de las habitaciones.

- Disparar los cohetes laterales del barril-proyectil.

### ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA Y DERECHA

Mover los vehículos y personajes por los mapas del mundo y del submundo.

## SELECT

- Cambiar de personajes cuando controlas a ambos.
- Cambiar entre los jugadores en el modo Equipo de Dos Jugadores.

## START

- Pausa en el juego

## Botones L y R

- Tejer plataforma de telaraña de Squitter.
- Botón L: utilízalo para que Ellie recoja agua.
- Botón R: Utilízalo para que Ellie lance agua.

## Botón Y

- Pulsa para rodar como Kiddy Kong.
- Pulsa para girar como un helicóptero como Dixie Kong.
- Mantener para girar como un helicóptero en el aire con Dixie Kong.
- Recoger barril, soltar para lanzarlo.
- Recoger barril con el pariente de Squawk, soltar para lanzarlo.
- Recoger barril con Ellie, soltar para lanzarlo.
- Mover barril hacia Ellie, soltar para lanzarlo.
- Pulsar y mantener para mover más rápido.
- Ejecutar el ataque normal de los animales amigos.
- Mantener para accionar el turbo de los vehículos de agua.
- Lanzar a otro personaje cuando se juega en equipo.

## Botón X

- Saltar de un animal amigo.
- Tocar el claxon en los vehículos de agua.

## Botón B

- Hacer saltar a los personajes.
- Pulsa para disparar a los jugadores desde el barril.
- Lanzar pelotas en las secciones 3D (el Show de Swanky).
- Pulsa para entrar en los niveles o habitaciones.
- Elegir una opción en las habitaciones familiares y en las tiendas.
- Desembarco de vehículos en el mapa principal del mundo.

Squawks utilizará sus alas para ganar altura.

## Botón A

- Jugar en equipo cuando tienes dos personajes.
- Dividir el equipo cuando vas en equipo.
- Girar la plataforma de la telaraña de Squitter.
- Mientras mantienes pulsado + Panel de control, utiliza la trompa de Ellie para sacar agua de los lagos y de las cascadas.
- Pulsa para disparar chorros de agua de Ellie, o mantén pulsado para disparar rápidamente.
- Lanzar pelotas en las secciones 3D (el Show de Swanky).
- Cargar a Enguarde para su ataque especial.
- Desembarcar de los vehículos en el mapa principal del mundo.

# Dixie Kong



Dixie Kong desempeña el papel principal mientras busca a sus amigos a través de las islas. Tiene grandes habilidades como aventurera y es capaz de navegar por terrenos accidentados con su Coleta-Helicóptero.

### VENTAJAS DE DIXIE

Dixie Kong es una magnífica saltadora. Usando su Coleta-Helicóptero da unos saltos increíbles para evitar los obstáculos. Además, ésta le ayuda a descender más lentamente.

## LA COLETA-HELICÓPTERO DIXIE

El giro de su coleta para crear los efectos de un helicóptero da a Dixie Kong una ventaja casi injusta. Pulsa y mantén pulsado el botón Y para que flote virtualmente por el aire mientras cae. Su Coleta-Helicóptero también le resulta muy útil en el suelo, utilizándola como látigo para vencer a sus enemigos.

## LANZAR

¡Dixie Kong lanza barriles y toneles con su coleta! Dixie sostiene los barriles sobre su cabeza consiguiendo una trayectoria de tiro diferente a la de Kiddy. Pulsa arriba sobre el + Panel de control para lanzar un objeto hacia arriba.





## NADAR



Como Dixie Kong creció en una isla, aprendió a nadar desde muy pequeña. Se siente tan bien en el agua como en los árboles. Pulsa el botón B para que Dixie Kong nade. Pulsa y mantén pulsado el botón Y mientras nada para que nade más rápidamente. Utiliza el + Panel de control para guiar a Dixie Kong a través de los obstáculos subacuáticos.

## CORRER





Pulsa y mantén pulsado el botón Y mientras mueves el + Panel de control para que Dixie Kong corra. Correr es muy útil si estás intentando batir al reloj en uno de los niveles de bonos. Mientras esté corriendo, Dixie Kong recogerá automáticamente todo objeto que encuentre.

## ESCALAR

Como es una mona, Dixie Kong puede trepar como una loca. Pulsa y mantén pulsado el botón Y para que trepe más rápidamente.

### Juego en Equipo



**LANZAR**

Si Kiddy tira a Dixie hacia arriba, ella podrá llegar a lugares que están más allá del alcance de su rango de salto normal. Si Dixie lanza a Kiddy hacia arriba, ella podrá manejarle para que caiga y machaque frágiles agujeros.

**RODAR**

Si Dixie lanza a Kiddy contra una pared y después salta encima de él antes de que Kiddy deje de moverse, podrá rodar con él como si fuera un barril de acero.

# Kiddy Kong



Kiddy es un bebé primate muy forzudo. Puede desvelar zonas ocultas rompiendo puertas y machacando el suelo. Se parece mucho a Diddy Kong y a Donkey Kong en cuanto a su capacidad para meterse en líos.

## LAS VENTAJAS DE KIDDY

En el papel de Kiddy podrás dar saltos mucho más largos que los saltos normales. Además, ten en cuenta que Kiddy lleva un barril justo enfrente y que éste actúa como protección o blindaje cuando se lanza contra sus enemigos. Kiddy también puede cruzar el agua rodando desde la tierra y pulsando Saltar cuando llegue al agua. Esto le ayudará a cruzar fácilmente extensas zonas de agua sin tener que nadar a través de todos los malos de abajo.

## RODAR

La forma de ataque más característica de Kiddy consiste en rodar y chocar contra sus enemigos. Si rueda por fuera del borde de una plataforma y después salta, saltará más lejos de lo normal.





## LANZAR

¡Kiddy puede recoger barriles y a ciertos enemigos (después de machacarlos) y tirarlos como si fuera basura de ayer! Pulsa arriba en el + Panel de control para lanzar un objeto hacia arriba.



## SALTAR

Saltar es una habilidad vital si planeas encontrar a Donkey Kong y a Diddy Kong. Puedes saltar encima de algunos enemigos para atacarlos.



## NADAR

Quizá creas que como Kiddy Kong es tan grande lo más probable es que se hunda hasta el fondo del lago. Eso no es verdad, de hecho, Kiddy Kong es un buen nadador. Pulsa el botón B para que Kiddy nade. Pulsa y mantén pulsado el botón Y para que nade más rápidamente. Utiliza el Panel de control para guiar a Kiddy Kong a través de los obstáculos subacuáticos.



## CORRER

Pulsa y mantén pulsado el botón Y mientras te estás moviendo para que Diddy corra. Correr hará que el juego se desarrolle más rápida y emocionantemente. Mientras corre, Kiddy Kong recogerá automáticamente los objetos.



## ESCALAR

Sí, este joven gorila puede trepar como el resto de los Kongs. Pulsa y mantén pulsado el botón Y para que trepe más rápidamente.



# La Familia Kong

¡Todos se apuntan a la función! Esta vez los miembros de la familia Kong ofrecen gratis sus servicios con la excepción de Swanky Kong (por supuesto). Encontrarás a miembros de la familia Kong en todos los mundos.

## ALQUILERES FUNKY

Funky ha abierto su propia tienda de alquiler de barcos, que los Kongs pueden utilizar gratis.



## LA CUEVA DE SALVAMENTO DE WRINKLY

En esta ocasión Wrinkly se queda en casa haciendo ejercicio, mirando la televisión y jugando videojuegos. Pasa a visitarla y ella guardará tu juego.



## SWANKY

Swanky te ofrece ahora un nuevo Show. Prueba el juego de los lanzamientos para ganar premios de gran calidad.



## CRANKY

Tu adversario en el juego del lanzamiento. Cranky tiene ahora la posibilidad de demostrarte que él es el número 1.



# Animales Amigos

## ELLIE, EL ELEFANTE



Esta joven y robusta herbívora puede utilizar su trompa para recoger y lanzar barriles contra el enemigo. Ellie puede aspirar los barriles, acercarlos a ella si están fuera de su alcance, y tiene la habilidad de aspirar agua que después lanza contra los malos.

## ENGUARDE, EL PEZ ESPADA

Si has atrapado a Enguarde en alguna otra aventura, ya sabrás que compensa guardarlo. Utilizando su increíble capacidad nadadora y su afilado pico para destruir a los enemigos, ¡Enguarde en un buen amigo a tener como aliado!

## SQUAWKS, EL LORO



¡Puede volar pero no es ningún peso mosca! ¡Squawks el escupe-huevos vuelve de anteriores aventuras para llevar a Dixie Kong y a Diddy Kong aún más alto! Los parientes de Squawks pueden recoger los barriles con sus garras y bombardear a los enemigos de abajo.

## SQUITTER, LA ARAÑA

¡Es una bomba del pasado! Squitter ha vuelto para disparar sus telarañas, con las que podrá deshacerse de la mayoría de los enemigos. Sus plataformas de telaraña crean una especie de escaleras que cruzan abismos normalmente impasables.

## PARRY, EL PÁJARO PARALELO



Este chico nunca está demasiado lejos y te ayudará a recoger aquellos objetos que estén fuera de tu alcance. Cuando hayas liberado a Parry, él te seguirá por arriba, recogiendo objetos.

# Kremlings y Malos

## Aquí tienes algunos de los kremlings y malos que intentarán impedir que encuentres a Diddy y Donkey.



### KOBBLE
El kremling malo estándar. Muy fácil de ganar.



### KRIMP
Un mordedor de afilados dientes que persigue los talones de los jugadores.



### KRUMPLE
Un tipo muy duro entre los kremlings. ¡No luches contra él cuerpo a cuerpo! Dixie Kong rebotará sobre Krumple si salta encima de él. Kiddy Kong puede vencerle con un solo golpe en la cabeza.



### KOPTER
Un malo con hélices que puede bajar desde el cielo para atacar. Puedes ganar altura saltando varias veces encima de él.



### KUCHUKA
Un cobarde personaje que se esconde en su barril y tira bombas. Muy malo.



### KLASP
Klasp, el malo de las cuerdas, se acerca a los jugadores. Este duro miembro de la familia de los malos intentará atraparte si te quedas en la misma cuerda demasiado tiempo.



### RE-KOIL
Su cola en forma de muelle puede impulsarle hacia los jugadores a gran velocidad, ¡cuidado!

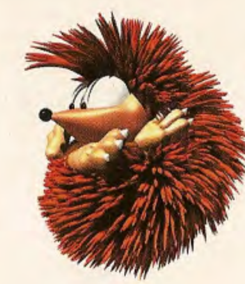


### BAZUKA
Va armado con un potente lanzador que puede disparar casi de todo. Si Bazuka está disparando horizontalmente, estarás seguro encima del barril de su arma!





### SNEEK
Una rata mala y furtiva que asustará a Ellie si llega a verla.



### BRISTLES
Un duro y malvado erizo que ataca rodando. Tan sólo podrás vencer a este tipo desde delante.



### KOIN
Este malo protegerá a toda costa la moneda DK. El barril de acero es la única cosa con la que podrás vencer a Koin.




### BUZZ
Un malo volador multifacético cuya sierra-zumbido le protege del ataque. Un buzz de color rojo no puede ser derrotado.

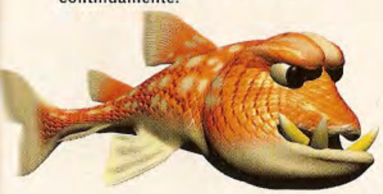


### SWOOPY
Un peligro de afilado pico que puede acabar atascado en la madera si falla en dar a los jugadores.



### KOCO
Un pez payaso colorado que patrulla por las aguas de la isla DK.

### NIBBLA
Este hambriento pez será tu amigo siempre y cuando le des de comer continuamente.



### BOUNTY BASS
Un pez muy glotón con muchos bonos, que ganarás si consigues derrotarle.



# Nuevas Características

Esta sección describe las cosas nuevas del juego.

## LOS HERMANOS OSOS

Esta vez, además de disponer de la ayuda de los Kongs y de tus animales amigos podrás utilizar los servicios de los hermanos oso, esparcidos en cabañas por todo el mundo y submundo. Hay trece de estos personajes amistosos y cada uno de ellos te ofrece algo totalmente diferente.



**BAZAAR**
El tendero de la isla tiene muchas mercancías a la venta pero deberás pagar por ellas.

**BARNACLE**
Este chico tiene una tienda de regalos y siempre regatea, así que cuidado con lo que gastas. A veces merece la pena gastarse un poco más en caso de necesidad.

**BRASH**
Es grande, es malo y actúa de la misma forma. ¡Cuidado Kongs!

**BLUNDER**
Es bastante irónico pero a veces, accidentalmente, desvelará algunos secretos a los jugadores.

**BLUE**
Su nombre lo dice todo. Es un oso muy triste. ¿Puedes alegrarle?

**BRIGADIER BAZOOKA**
El general de brigada Bazooka es un viejo veterano del ejército de la guerra Kremean.

**BLIZZARD**
Está intentando escalar el K3.

**BELLAMY**
Bellamy es el nombre, Botánica se llama el juego. A este oso le gustan mucho las flores.

**BENNY Y BJORN**
Estos gemelos idénticos están encargados de los telesillas de las montañas.

**BARTER**
Este oso tan listillo simplemente "toma prestado" e intercambia cosas cuando las necesita.

**BAFFLE**
A Baffle le gustan mucho los códigos y puede pasarse días enteros intentando descifrarlos.

**BOOMER**
Boomer guarda el secreto del Mundo Perdido, pero primero tendrás que encontrarle.

## LOS PÁJAROS PLÁTANO

A lo largo de tu búsqueda te encontrarás con los pájaros plátano. Una vez rescatados esos pájaros místicos volarán hasta la cueva de salvamento donde serán cuidados por Wrinkly Kong.





## EL SHOW DE SWANKY

Esta vez, Swanky tiene un nuevo y fantástico juego, un juego de lanzamiento. En el juego de un solo jugador, Cranky por fin tendrá la oportunidad de enseñarte lo bueno que es, ¡porque él será tu adversario!



## ALQUILERES FUNKY

**VEHÍCULOS** A los vehículos se accede progresivamente a lo largo del juego. Funky creará nuevos modelos para ti, para que explores aún más el mapa principal, por donde un vehículo anterior no hubiera sido suficiente. Te enseñaremos dos de los vehículos, ¿puedes encontrar más? Dicen los rumores que Funky tiene un vehículo especial para jugadores maestros.

### AERODESLIZADOR

El próximo paso hacia arriba, el aerodeslizador tiene más potencia contra las corrientes.



### LANCHA MOTORA

Al principio del juego, estos serán todos los personajes disponibles.

# Tesoros y Objetos



## MONEDA DK

¡Tendrás que vencer a un Kremling llamado **KOIN** para conseguir este tesoro dorado! ¡Los niveles no se darán por completados hasta que no hayas recogido la moneda **DK**!



## MONEDAS OSO

Utiliza estas monedas para jugar a los juegos de Swanky y para pagar cosas en las tiendas de los Hermanos Oso. Encontrarás estas monedas por todo el continente.



## MONEDAS DE BONOS

Ganarás monedas de bonos en todos los niveles de bonos, escondidos a lo largo del juego. ¡Puedes utilizar las monedas de bonos para pagar al Boomer por su gran secreto! Hay cuatro niveles de bonos. En estos niveles los jugadores deberán recoger una cierta cantidad de estrellas en ese nivel, recoger una cierta cantidad de estrellas que aparecen una por una, vencer a todos los malos del nivel, o encontrar la moneda que está en el nivel de bonos.





## PLÁTANOS Y RACIMOS DE PLÁTANOS

Es posible recoger todos los plátanos. Los plátanos pueden apuntar a zonas secretas, a objetos escondidos o al final del nivel.

## SEÑAL DE PROHIBIDO ANIMALES



Esta señal indica que tu amigo animal no podrá seguir más allá de este punto. Si empiezas a avanzar, simplemente desaparecerá. Ganarás un premio según lo difícil que haya sido llegar hasta la señal.

## GLOBOS DE VIDA EXTRA

Rompe uno de estos globos para conseguir una vida extra.

## LETRAS KONG

Recoge las letras para deletrear **KONG** y ganar una vida extra.












## BANDERA DE NIVEL

Para ganar un nivel, sube la bandera cogiendo la cuerda que hay al final del nivel.

# Barriles

**Hay toneladas de barriles por todo el continente. Sabrás lo que hacen la mayoría de los barriles saltando sobre ellos.**



### BARRIL AUTO-DISPARO
Este barril te lanzará automáticamente a lugares que probablemente no podrías alcanzar por ti mismo.



### BARRIL TNT
Los barriles TNT explosionan cuando son lanzados. La explosión de este barril puede desvelar zonas ocultas.




### BARRIL DE BONO
Estos barriles te lanzarán a los niveles de Bonos cuando saltes sobre ellos.




### BARRIL DK
Aquí es donde encontrarás a tu compañero si no lo tienes ya contigo. Si ya tienes a ambos personajes no podrás romper este barril cuando esté en el aire.



### BARRIL DE LA INVENCIBILIDAD
Rompe estos barriles para ganar invencibilidad temporal.



### BARRIL DE RASTREO
Estos barriles te dispararán y después te seguirán a izquierda o derecha.





### BARRIL DE ACERO
Te los encontrarás esparcidos por toda la isla. Cuando son recogidos y lanzados son buenas armas con las que golpear a los enemigos. Además, son reciclables.



### BARRIL ESTRELLA
Los barriles estrella indican el punto medio de la etapa. Si rompes uno de estos barriles continuarás desde ese punto si posteriormente pierdes una vida en ese nivel.



### BARRIL ENGUARDE
Nada dentro de este barril y te convertirás en el pez espada Enguarde.



### BARRIL SQUAWKS
Para alcanzar las zonas más altas tendrás que intentarlo con este barril. Te convertirás en el Squawks escupe-huevos.



### BARRIL SQUITTER
¡Oh! qué telarañas tejemos. Si te encuentras con este barril podrás convertirte en el squitter de ocho patas.



### BARRIL BOOSTER
Salta dentro de estos barriles y serás lanzado a tierras más altas.



### BARRIL ELLIE
Así te convertirás en Ellie. Simplemente salta dentro y te transformarás en Ellie.

## PRECAUCIÓN

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

## AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.



## GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA.

### CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

### QUE HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono : (91) 319 22 44.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

### SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTA EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.
Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

**ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.**

**NOMBRE**

**DIRECCIÓN**

**POBLACIÓN**

**PROVINCIA**

**C.P.** **TELF.**

**SÍNTOMAS OBSERVADOS**

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

**NÚMERO DE SERIE (Sólo en las consolas)**
**(SERIAL NUMBER)**

## CLUB NINTENDO

**¿Estás desesperado?**
**¿Te hás quedado atascado?**
**¿Los enemigos te hacen la vida imposible?**
**¿Necesitas algún truco infalible?...**
**Cuando la duda te ronde... ya sabes,**
**el CLUB NINTENDO responde.**

Horario de atención al público de **Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente. ¿Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES
(91) 319 22 44



## Notas